1999年6月1日発行（毎月1回1日発行）第18巻第6号　昭和57年12月6日第3種郵便物認可

コンピュータで音楽を楽しむ人のためのマルチメディア・マガジン

マイコンBASICマガジン
6月号別冊付録

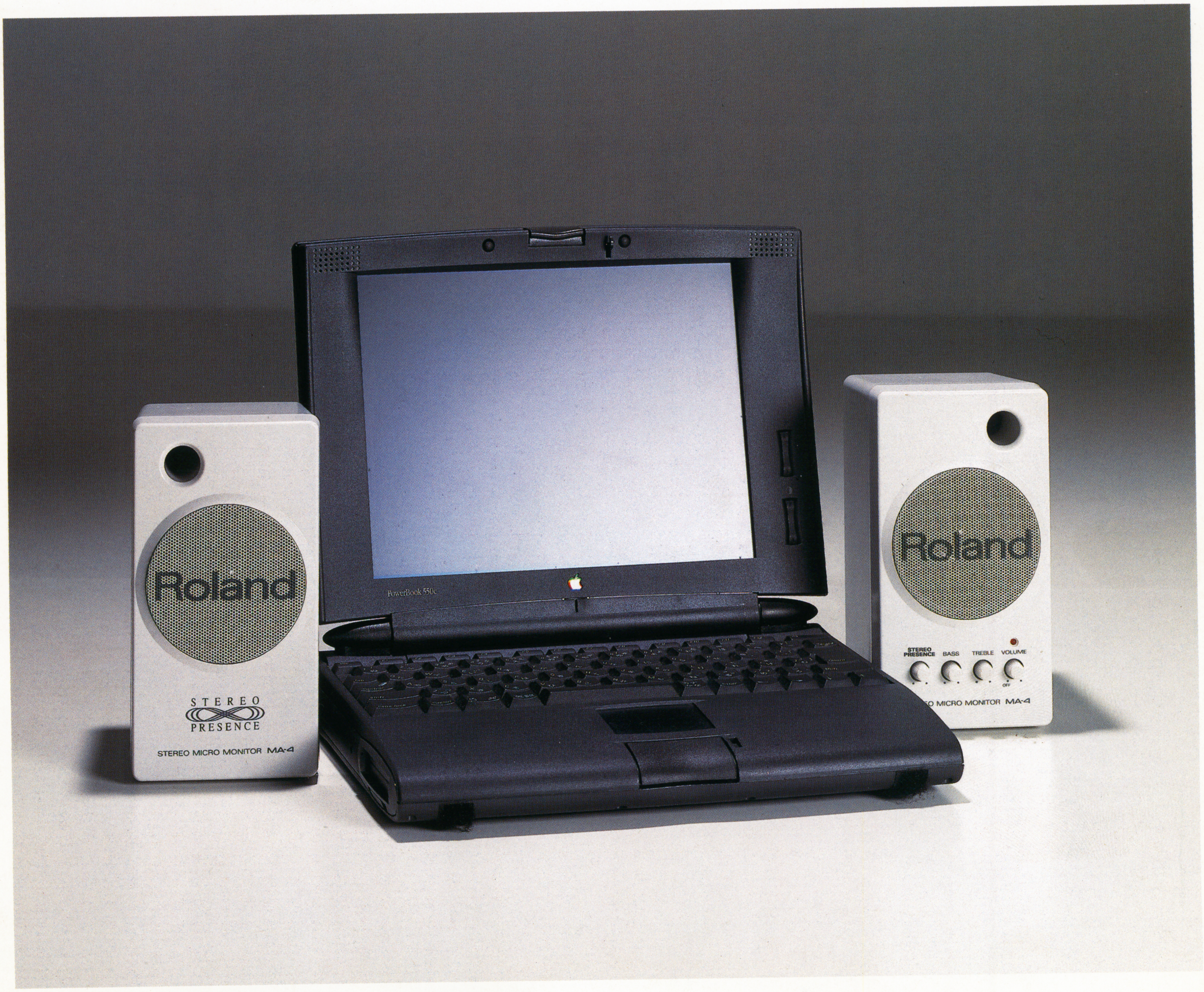
ComputerMusic Magazine

コンピュータ・ミュージックマガジン

6
JUN.1999

http://www.basicmagazine.net/cmm/

［特集］
はじめよう コンピュータ・ミュージック



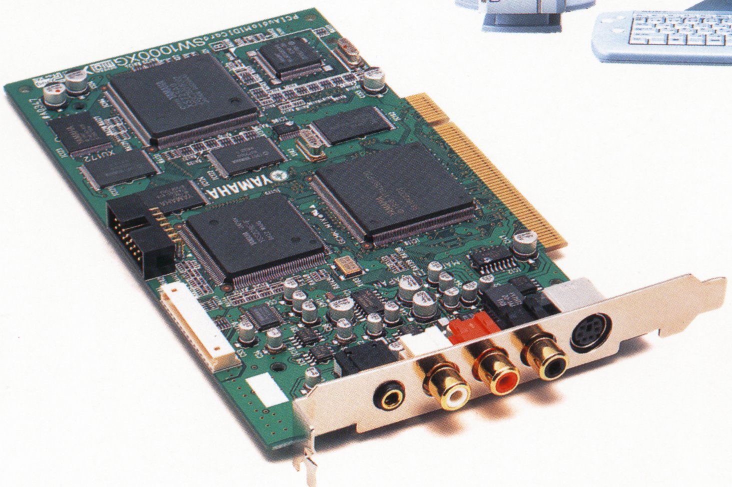
CMM NEWS/CMM試聴室



MIDI to WAV, MIDI to AIFF

プロのデジタルレコーディング環境を
凝縮したハイクオリティな
“PCIオーディオMIDIスタジオ”。





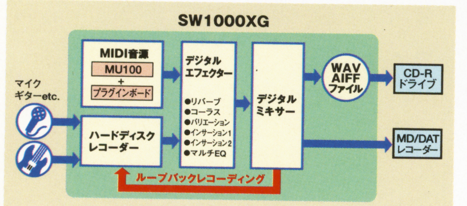
SW1000XG用
ユーティリティソフト配布中!

Macユーザー待望のSW1000XG用
Macintosh版ドライバーソフトや
ユーティリティソフトを配布中。

ヤマハXGホームページ
http://www.yamaha.co.jp/xg/utility/sw.html

から無償でダウンロード頂けます。
※Macintoshの対応機種については上記ホームページでご確認ください。

デジタルオーディオ+MIDIを活用した音楽制作の全プロセスを1枚で実現する高性能サウンドカード!



●SW1000XGは、CPUに依存しないPCIバス仕様のため幅広い機種で高い安定動作を約束。待望のMacintosh用ドライバーをリリースし、Windows95／98はもちろんMacOSにも対応(※)。●デジタルオーディオ機能(最大2ch入力／最大12ch再生)とMU100相当のXG音源を実装。6系統エフェクターやミキサーも内蔵しハードディスクレコーディングの全作業をカバー。驚異のループバック録音により＜オーディオ+MIDI＞のサウンドを一括してWAV(Windows)／AIFF(Macintosh)化が可能。オリジナルCD制作にも威力を発揮。●対応ソフトウェアも充実。付属の「XGworks for SW1000XG」(for Windows)はもちろん、「Cubase VST」、「Logic Audio」ユーザーのためには、Win／Mac対応の専用コンソールテンプレートをリリース。Windowsで、Macintoshで、存分に活用して欲しい。

※Macintosh用ドライバーのダウンロードと、別途「Cubase VST」「Logic Audio」などのOMS／ASIO対応シーケンスソフトが必要です。

PCI AUDIO MIDI CARD
SW1000XG

メーカー希望小売価格 ¥89,800(税抜)



NV21
新たな価値に挑戦します。

●カタログご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、商品名を明記の上、〒430-8651浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社FH-YX係までご請求ください。 ヤマハ株式会社

はじめよう、コンピュータ・ミュージック

本郷俊介＆Silpheed☆

コンピューター・ミュージックを始めようと思っている人，これまで興味があったけれどもどこから手をつけていいか？　どういう機材を購入したら良いのか？　これからDTMの世界についていろいろな角度から考えていきます。

Part1. コンピュータ・ミュージックって一体なんだろう？

打ち込みは恐くない！

最近になってDTMで打ち込みを始めようと考えている人，でも何だか難しそうだなーと考えている，そんなアナタ。心配はいりません。これから機材の選び方，ソフトのインストール法，セットアップ法などを，他の本では説明しきれなかったところまで，詳しく，順を追って説明していきたいと思います。

生演奏と打ち込み

フルオーケストラを聴きに行ったことがありますか？　大好きなミュージシャンのコンサートに行ったことがありますか？

行ったことのある人は，その素晴らしさに感動を覚えたと思います。

そして，楽器を始めようと思ったとします。でもメンバーが集まらなかったらできません。ですが，打ち込みならそれができるのです。

「えー，打ち込みでしょー？」と言う人がいるかも知れません。ですが，打ち込みであなたの音楽の個性を発揮することができるのです。それよりも，打ち込みによってフルオーケストラにも劣らない，ロックよりもダイナミックでカッコイイ曲ができてしまうのです。

たとえ楽器を弾いたことのない人でも，心配いりません。ステップ入力という方法を使って，音を一つ一つ入力することができますし，リアルタイム入力で入力して，後から直すことも可能です。なにより，様々な音色でいろいろなジャンルの曲を作ることができ，なおかつ，いつでもその曲を聴くことができるのです。

そんな打ち込みについて語りましょうか。

打ち込み創世記

「シーケンサ」と呼ばれる自動演奏機が出現したことにより，打ち込みの歴史は始まりました。

といいましても，当時のシーケンサもシンセサイザも現在のデジタル方式ではなく，原始的なアナログ方式であったため，とても不安定で，一つ一つ音程やリズムをツマミやスライダーなどで設定するスタイルを取ってました。

それでも当時は画期的なことで,その限られた条件の中で当時の前衛的なミュージシャン達(クラフトワーク,ディーボ,YMOなど)は,そのサウンドを効果的に使い,テクノポップという新しいジャンルを作っていきました。自動演奏といいましても,現在のレベルに比べると雲泥の差があり,ピコピコしたアルペジオが特徴的でした。

前述したアナログ・シンセサイザなども，モノフォニック（単音発振）で，電圧の変化でピッチなどが定まらず，せっかく作った音色もメモリー（記憶）できないという，今考えるととんでもない話です（**写真1〜3**）。

その後，メモリー機能付きのポリフォニック（和音発音）のアナログ・シンセサイザなども発売されましたが，最大同時発音数も8音程度でメモリー機能自体も曖昧であり，まだまだ高価で限られた人にしか使うことができませんでした。



《写真1》シーケンシャル・プロフェットの「Prophet-5」



《写真2》愛好者の多いムーグの「mini-moog」



《写真3》コルグの「MS-10」は，「MS-20」と並んで人気が高い

こうしてみると欠点ばかり目立ってしまいそうですが，デジダルには出せない音の厚みと暖かみのある音が再確認されており，現在では，新たにアナログシンセを模したデジタルシンセが発売されるほどになりました（**写真4**）。



《写真4》強烈な発振音が特徴のクラヴィアの「NordLead2」

アナログ・シンセサイザの現状

まあ，アナログと言われるだけありまして，デジタルシンセに比べてしまうとやはり劣るところがたくさんあります。

音程などは電圧でコントロールしているため，その日によりピッチが上がったり下がったりするのは当たり前。音色メモリーなどもけっこう曖昧でMIDIも付いてないなど，欠点もたくさんあります。年代物のモデルなど手入れを怠ると故障などもあったり……。

ですが，アナログシンセの需要は現在でもあります。

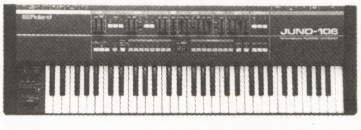
なぜでしょうか？

アナログ・シンセサイザはもともとバイオリンなどの音をシミュレートするために生まれました。そしてたくさんのモデルが作られていったのですが，本物の音になる前にサンプリングの技術が生まれたのです。

そこでアナログシンセとしての寿命は終わると思われていたのですが，今度はアナログシンセとしてのオリジナリティーが出てしまったのです。

そのため，現在でも愛好者が多く，名機と呼ばれているモデルもたくさんあり（**写真5**），海外では今でも作っているメーカーがあります。

最近，打ち込みを始める人によく「アナログとデジタル，どちらがいいか？」なんて言っている人がいますが，まずデジタルから始めてアナログは次のステップと考えた方がいいでしょう。



《写真5》ローランドの「JUNO-106」は筆者もお気に入りのシンセ

扱うのがとても大変ですし，なにより高価ですしね。

FM音源の登場

FM音源とは，ここではあまり詳しくは述べませんが，少ないパラメータで楽器音を出すことができるデジタル音源です。

FM音源はそれまでのアナログ・シンセサイザに比べると音作りが困難であり，なかなか実用化されませんでした。

しかし，ヤマハが「DX7」を発売したことによりFM音源が大ブレイクし，一時期どの曲を聴いても「あっ『DX7』だ！」という音が入っているほどになりました。

当時，「DX7」用の音色ROMがたくさん発売されており，このあたりから，音は「作るもの」ではなく，「買うもの」というイメージがついてきました。

「DX7」はエレピの音が特に人気があり，今でも愛好者がたくさんいる人気のモデルです。

MIDIの登場

さて，アナログ・シンセサイザ登場以来の一大事が起きました。

現在主流になっているデジタル・シンセサイザとMIDIの登場です。

これにより，打ち込みの世界が一気にお茶の間に近付いたといっても過言ではないでしょう。

それまでシーケンサから送られる信号は，メーカーによってバラバラでした。そのため違うメーカーのデータのやり取りがとても困難で，ほぼ不可能に近かったのです。

それがMIDIの登場により規格が一気に世界統一され，どのような機器でもMIDI規格ならデータが共有されるようになりました。

今ではMIDIデータがカラオケなどの世界までに浸透するほど一般化しています。

そして音源の方ですが，現在ではマルチティンバーと呼ばれる機能が搭載され，一台のマシンで複数のパートを同時に演奏できるようになりました。音源の音質，シーケンサやシーケンス・ソフトの性能も，パソコンの性能の向上に伴い，かなりの水準まで上がっており，それらの組み合わせで様々な音楽ジャンルが表現できるようになりました。

外部音源とソフトシンセ

まず現在，音源は大まかに，外部音源とソフトシンセサイザに分類することができます。

外部音源というのは，簡単に言ってしまうと外付けの音源です。聞いたことがある人もいると思いますが，ここでは主にGM，GS，XG準拠の音源のことを指します。

次に，ソフトシンセサイザと呼ばれるのは，パソコンをシンセサイザに見立てて，外部音源を持っていなくてもMIDIデータを演奏することのできるソフトウエアのことです。

ソフトシンセは，音質自体も外部音源に勝るとも劣らないほど良くできており，しかも数分の一の値段で買えてしまうというオトクな製品です。

MIDI音源について

今度は外部MIDI音源について少し進めていきたいと思います。

DTMの世界で一般的な音源は，ローランドならばGS，ヤマハならXGと呼ばれ，これらのモデルであればGM規格（**第1表**）のすべての機能に対応しているので，同じMIDIデータをどちらのモデルでもほぼ同じ音質で聴くことができます。

メーカーの違いにより音質の違いはありますが，クオリティはかなり向上しているため，あとは好みの問題になるでしょう。

購入する前に楽器店などで試聴してみるといいかも知れませんね。

話は戻りますが，それまでのDTMでは，音源はメーカーによって，また同一メーカーでも機種が異なると，音色の配列が統一化されていませんでした。

それが，DTMがメジャー化したため，たとえ使用している機種が異なるものでも，音色やパーカッション・ドラムなどの配列を統一しようという声が高まり，そして演奏データの互換性を持たせるための音源として生まれたのがGM（General MIDI）音源なのです（**第2表**）。本当はGM準拠の音源などといい

《第1表》GM規格のまとめ

・音色や発音

最大発音数が24音色以上であり，その場合通常パートが16音，リズムパートが8音以上の発音であること。

音色は通常音が128音色，リズム系が47音色以上で，リズムの配列はGMサウンドとして定義する。

・パートやチャンネル

16パートのマルチティンバーに対応していること，10チャンネルははドラムセットであること，設定により11チャンネルも可能。各パートがMIDIチャンネル1～16に対応していること。

・MIDIメッセージなど

コントロールチェンジやピッチベンド，ノートオン／ノートオフ，エフェクターコントロールや，主要となるコントロールチェンジ等の受信が可能であること。

ますが，呼びにくいですよね。

GM音源に対応していればどんな機種の音源同士でも演奏上の互換性があるというわけですから，MIDIデータのやり取りが以前とは比べ物にならないほど向上したといえます。

音の印象が各メーカーや機種によって異なるので，全く同じに再生されるわけではないのですが，一定水準の互換性は保たれていますので，さほど心配することはありません。

それでは，次にGS音源とXG音源について説明します。

◯GS音源

GMの基本となる仕様をローランドが独自に拡張したフォーマットです（実際にはGM規格よりGSフォーマットの方が先に世に出ています）。

GM規格の音源では128種類の音色しか使えなかったのですが，SC-88シリーズではバンクセレクトとコントロールチェンジの組み合わせにより，音を選ぶのも大変なくらいの音色があり，音質もかなりのもので，パラメーターのエディットも細かいところまで設定できる様になっています。

GS音源はGM音源の機能を全て含んでいるので，GMのデータはどのGS音源でも問題なく使用できるのですが，GS準拠で製作されたデータは，SC-88やSC-88Proなどだとうまく鳴らない場合があるので，そのときはSC-55マップ（従来のGS音源のマップ）にするとよいでしょう。

GS音源の代表的な機種では，SC-

《第2表》GM音色配列

0 Piano 1	33 Fingered Bs.	66 Tenor sax	99 Atmosphere
1 Piano 2	34 Picked Bs.	67 Baritone sax	100 Brightness
2 Piano 3	35 Fretless Bs.	68 Oboe	101 Goblin
3 Honky-tonk	36 Slap Bass 1	69 English Horn	102 Echo Drops
4 E. Piano 1	37 Slap Bass 2	70 Bassoon	103 Star Theme
5 E. Piano 2	38 Synth Bass 1	71 Clarinet	104 Sitar
6 Harpsichord	39 Synth Bass 2	72 Piccolo	105 Banjo
7 Clav.	40 Violin	73 Flute	106 Shamisen
8 Celesta	41 Viola	74 Recorder	107 Koto
9 Glockenspiel	42 Cello	75 Pan Flute	108 Kalimba
10 Music Box	43 Contrabass	76 Bottle Blow	109 Bag Pipe
11 Vibraphone	44 Tremolo Str	77 Shakuhachi	110 Fiddle
12 Marimba	45 Pizzicato Str	78 Whistle	111 Shannai
13 Xylophone	46 Harp	79 Ocarina	112 Tinkle Bell
14 Tubular-bell	47 Timpani	80 Square Wave	113 Agogo
15 Santur	48 Strings	81 Saw Wave	114 Steel Drums
16 Organ 1	49 Slow Strings	82 Syn. Calliope	115 Woodblock
17 Organ 2	50 Syn. Strings1	83 Chiffer Lead	116 Taiko
18 Organ 3	51 Syn. Strings2	84 Charang	117 Melo Tom 1
19 Church Org. 1	52 Choir Aahs	85 Solo Vox	118 Synth Drum
20 Reed Organ	53 Voice Oohs	86 5th Saw Wave	119 Reverse Cym.
21 Accordion Fr	54 SynVox	87 Bass & Lead	120 Gt. FretNoise
22 Harmonica	55 OrchestraHit	88 Fantasia	121 Breath Noise
23 Bandneon	56 Trumpet	89 Warm Pad	122 Seashore
24 Nylon-str. Gt	57 Trombone	90 Polysynth	123 Bird
25 Steel-str. Gt	58 Tuba	91 Space Voice	124 Telephone 1
26 Jazz Gt.	59 Muted Trumpet	92 Bowed Glass	125 Helicopter
27 Clean Gt.	60 French Horn	93 Metal Pad	126 Applause
28 Muted Gt.	61 Brass 1	94 Halo Pad	127 Gun Shot
29 Overdrive Gt	62 Synth Brass 1	95 Sweep Pad	
30 DistortionGt	63 Synth Brass 2	96 Ice Rain	
31 Gt Harmonics	64 Soprano sax	97 Soundtrack	
32 Acoustic Bs.	65 Alto sax	98 Crystal	

88Pro（**写真6**）などがあり，今もっともメジャーな音源の一つとなっています。ストリングス系の音色に定評があり，その他の音色もクセがなく，クリアな音質が人気の秘密です。

現在のDTM界ではGS音源が定着しているというイメージがあり，スタンダードな存在といえるでしょう。



《写真6》ローランドのスタンダードDTM音源「SC-88Pro」

◯XG音源

ヤマハのオリジナルフォーマット音源となるのがXG音源です。

XG音源もGM同様，音色数やエディットの細かさなども定評があり，エフェクタのセッティングなども組めるようになっており，自由度の高いモデルとなっています。

XG音源もGM音源に対応していますが，GSとは拡張方法などが違っており，基本的には互換性はありません。

GS音源と比べてみると，XG音源の方が後発の分，操作がわかりやすくなっており，使い勝手に優れているのが最大の特徴でしょう。

XG音源の代表的なモデルといえば，MU128（**写真7**）が挙げられます。

このモデルは最近の音源としては最高クラスの音源で，1,342音色，47ドラムセットを搭載し，プラグインボードなどの拡張ボードなどが用意されており，音源の機能をさらに拡張することが可能になっております。

ヤマハらしい豪華な音色がとても印象



《写真7》ヤマハの意欲作「MU128」は，拡張ボードを搭載可能

的で，生楽器系やドラム音色などにも定評があります。

キーボード購入の注意

打ち込みのときに忘れてならないのがキーボードです。

リアルタイムで入力するときにはもちろんですが，ステップ入力するときにもあるとないとでは大違いです。当然キーボードの選び方が重要になってきます。そのあたりを詳しく説明しましょう

キーボードは，音源を持っている人は，音源なしのキーボード（コントローラ，**写真8**）でも構いませんが，すでに音源付きのキーボードを持っているなら，それでも構いません（**写真9**）。

大事なのは，まずベロシティ（音の強弱）に対応していること。あまりないと思いますが，古いシンセサイザなどでは，MIDI端子が付いていてもベロシティに対応してないものがあるので注意しましょう。

次に，ピッチベンドやホイール（**写真10**）を装備しているものの方がいいですね。これらはリアルタイム入力などには欠かせません。

そして，一番重要なことはキーボードの大きさです。ミニサイズのキーボードもありますが，使い馴れた人でもリアルタイム入力には向いてないので，やめておいた方がいいでしょう。やはりフルサイズの方が打ち込みやすいですね。但し，フルサイズ・キーボードはそれだけ場所を取りますので，部屋の広さや作業スペースと相談して決めましょう。

鍵盤の数は多いに越したことはありませんが，3オクターブ（36鍵）ほどあれば十分です。

MIDIデータを作るということ

さて，実際に曲を作るにあたって，どうして音源が鳴るか？　ということを説明していこうと思います。

簡単に言うと，鍵盤のドを押すとします。すると「ドをこれくらいの強さでこれくらい長く鳴らすんだよー」という信号が音源に伝わり，その通りに音源が鳴ります。

シーケンサやシーケンス・ソフトに打ち込む場合も，その信号のデータをそれらに保存しておいて，そして音源に信号を送ります。

さらに，シーケンサ上でパートごとに音色を振り分けて，バリエーションを出していきます。

つまり，打ち込みで曲を作るということは，作曲者になるということであり，神になるということなのです。作り方によってあなた一人でオーケストラを作ることも可能ですし，ロックやテクノ，様々なジャンルを作っていくことができるのです。

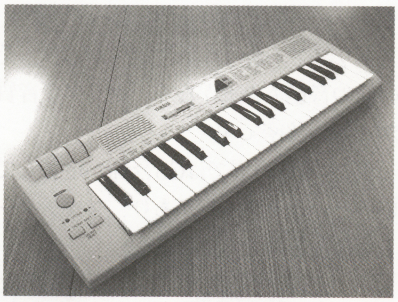
大作を作るには，やはりそれなりの努力や知識が必要になってきますが，それを押してでも曲を作るということが，DTMの楽しいところでもあります。

音楽を作るということはとても楽しい作業です。やはり，自分のイメージする音や曲を形にしていく，それが，ありきたりですがDTMの一番の魅力なんです。しばらくすると壁も出てきますが，そこを乗り越えることができれば，また一層楽しくなります。

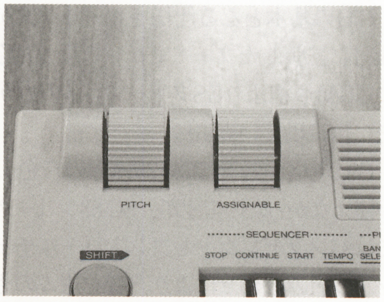
DTMの歴史はまだ浅く，未開拓な部分が多々あります。そのため，出発点をみると，アマチュアもプロも可能性としてはそれほどの違いはありません。今がチャンスなのです。さあ，DTMミュージシャンを目指して頑張りましょう。



《写真8》ミュレイディアの「Pure Connection」は手軽な入力用キーボード



《写真9》ヤマハのXG音源搭載小型キーボード「CBX-K1XG」



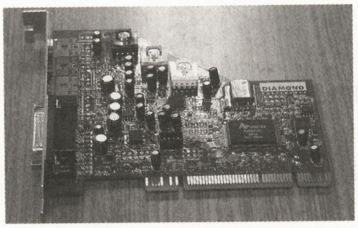
《写真10》音に表情付けをするコントローラはキーボードの必需品

Part2. 機材の選び方（Macintosh編，Windows編）

これからDTMを始める人にとって，機材は一番の悩みとなっているのではないのでしょうか。どれがいいのか？　何が必要なのか？　と悩むアナタ，確かに機材がいろいろあって迷うところですが，ソフトシンセサイザを鳴らすことを前提として，最低限必要な機材の選び方をレクチャーしていきます。

パソコン（Macintosh編）

何はなくともパソコンですね。今現在MacでDTMを始めるならiMacがいいのではないでしょうか？　古いモデルでも動くのですが，中古ショップが近くにない人は大変ですし，メモリも最低，64MB以上ないとソフトシンセはまともに動いてくれません。動作も快適ではありません。



《写真11》サウンド・カードはパソコンで音を出すためのパーツ

ボンダイブルーの（五色のカラーが出る前の初期の）iMacならば現在値段が下がってきてますし，もし中古で買うことが可能であれば，メモリを増設しても10万円位で購入可能だと思います。

処理速度も速く，DTMを始める場合でもストレスなく使用でき，かなり快適にシーケンス・ソフトとソフトシンセを使うことが可能です。

iMacが嫌いな人は，中古ショップなどでPowerMacなどを探すという手がありますが，逆に購入値段が高くなってしまう場合があるので気をつけましょう。

Macはなるべく新しいモデルを購入したほうが，後々の出費がなくて済みます。また，古いMac（CPUに68030や68040を使っているもの）では動かないソフトがあるので注意が必要です。

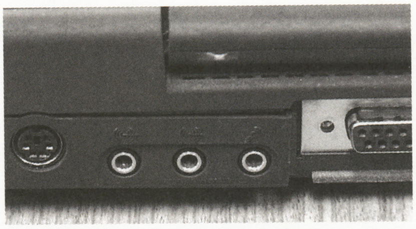
ソフトシンセはかなりのCPUパワーを必要としますので，あまり古いモデルを使うとうまく作動しないというのが現状です。それともう一つ，ソフトシンセを鳴らした時にきれいに聴くためには，サンプリング周波数は44.1KHzが望ましいです。

あと，もしiMacで外部音源を使ってDTMをやってみたい人は，モデム・プリンタ用のポートを増設するか，USB対応のMIDIインターフェースが必要になるので注意が必要です。ローランドのS-MPU64や，ミュレイディアのMIDIMAN MIDISPORT 2×2がおすすめです。

パソコン（Windows編）

最低限，Windows95やWindows98が動くマシンがほしいです。Macのところでも書いたように，ソフトシンセはかなりのCPUパワーを使いますので，MMX Pentium以降，できればAMD K6-2か，Intel PentiumⅡ，Celeronを搭載したマシンが欲しいところです。

メモリの容量ですが，最近のパソコンは64MB搭載が標準のようですが，さしあたり，それで十分でしょう。



《写真12》サウンド機能を搭載していればノートでDTMも可能

ソフトシンセを使う場合，パソコンにサウンドカード（音を出すためのパーツ，**写真11**）が必要ですが，これは最近のパソコンにはほとんど標準でついています。AT互換機（DOS/Vパソコン）を自作してDTMを楽しもうという人は，サウンドカードをつけるのを忘れないようにしてください。

今，大流行の薄型ノートパソコンでDTMはできるのでしょうか？　はい，できます。前に書いたような条件を満たしていれば何の問題もありません。ただ，繰り返しになりますが，ソフトシンセサイザを使う場合は，ノートパソコンにサウンド機能がついているのを確認してください（**写真12**）。

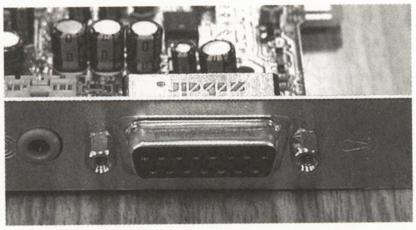
Windowsパソコンで外部音源を使う場合，サウンド・カードにMIDI端子がついていればそれを利用することができます（**写真13**，ほぼすべてのサウンド・カードについています）。もしくは，シリアルポートを使って音源と直接接続することも可能です。

キーボード

キーボードの選び方ですが，説明は前述した通りなので多少省きますが，iMacを使う場合と，外部音源を使わない場合は，パソコンとの接続にMIDIインターフェースが必要になってきます。

音源付きキーボードは，DTM用のもの（ローランドSK-88Pro，ヤマハCS2x，コルグN5EXなど）を除いては，キーボードにはMIDI端子しか付いていません。

音源をパソコンに直接つないであるならば，音源のMIDI INにつなげばいいのですが，そうでない場合は，MIDIインターフェースを必要とし，MIDIインターフェースのMIDI INとキーボードをつなぐ必要があります。



《写真13》ほとんどのサウンドカードにMIDI端子がついている

以上の条件が揃えば，キーボードを使って音源を鳴らすことができます。

一風変わった入力方法ですが，ギタータイプのキーボードなどもあり，もし機会があるならば一度試してみるのもいいでしょう。

シーケンス・ソフト

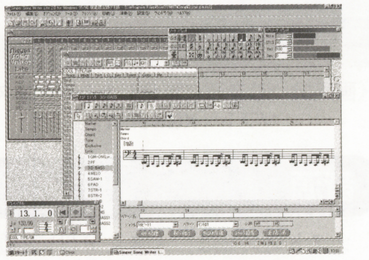
シーケンス・ソフトにも様々な種類があり，値段もいろいろです。どれを使えばいいのか迷うところです。

極端な話，どれを使ってもDTMを楽しむことができるのですが，それではあまりにも説明としては無責任ですね。

どんなことができるのか，どんな便利な機能があるのかも気になると思いますが，やっぱりいちばん気になるのはそのお値段でしょう。中には10万円近くするものもあり，どれがいいのかわからないという人が多いでしょう。

■機能が豊富な「Singer Song Writer Lite」

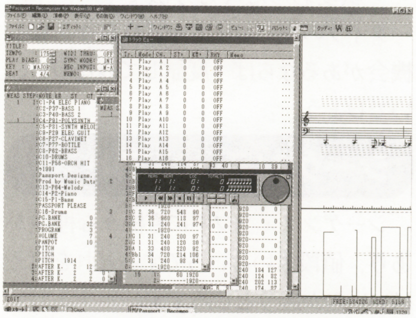
初心者におすすめという点では，Macintosh，Windowsとも「Singer Song Writer Lite」がいいでしょう（**画面1**）。「Singer Song Writer Lite」は，アレンジ機能や自動作曲機能が充実したシーケンス・ソフトで，コードだのスケールだの難しい知識なしに，手軽に作曲を楽しむことができます。しかも，シーケンス・ソフトとしての作りも非常にしっかりしていて，慣れてくるとかなり細かい，凝ったデータを作成することが可能です。



《画面1》アレンジ機能，作曲機能が特徴の「Singer Song Writer Lite」

■細かい打ち込みが可能な「レコンポーザ」「Ortina」

「レコンポーザ98 Light」（Windows版，画面2），「Ortina Liteweight 2.0」（Macintosh版）は，価格も安く，おすすめのソフトの一つです。「レコンポーザ」は数値入力方式（音符や休符を数字で入力する）のソフトで，「Ortina」はそれにピアノロールなどいくつかの入力方式が加えられています。

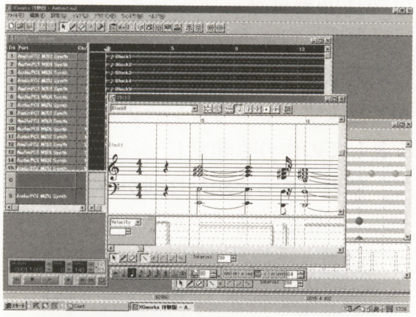


《画面2》数値入力に特化した「レコンポーザ98 Light」

■XG音源ユーザーの強い味方「XG works」（Windows版）

XG音源を使いたい人には，「XG works」（画面3）がおすすめです。「XG works」はヤマハの開発したシーケンス・ソフトで，XG音源を使いこなすための様々な工夫がされています。「XG works Lite」はヤマハのサウンドカード「WAVEFORCE」シリーズなどに付属しているので，結果的に，かなり安価に入手することができます。

「XGworks」はWindows95/98のみとなっています。

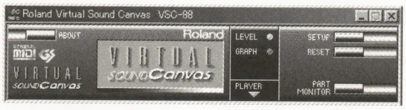


《画面3》XG音源に特化したシーケンス・ソフト「XGworks」

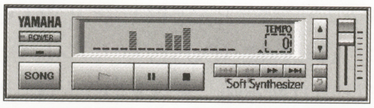
音源

ソフトシンセは，大きく分けて2種類あります。安くて手軽に使えるタイプと，パソコンで特殊な楽器を再現しようとしたものです。後者は，「GENERATOR」，「Reality」などが挙げられますが，今回は説明を省きます。

前者の，手軽なタイプで有名で，入手しやすいのは，ローランドの「VSC-88」（画面4）と，ヤマハの「S-YXG50」（画面5）です。それぞれ，GS音源，XG音源と同じ動作をするソフトシンセです。



《画面4》GS音源ソフトシンセ「VSC-88」



《画面5》XG音源ソフトシンセ「S-YXG50」

どちらを選ぶかは，まさにみなさんの好みによります。体験版を入手して聴き比べるのがいいと思います。体験版は，CMMの99年5月号までのバックナンバー，もしくは各社のホームページからダウンロードすることができます。

外部音源もいろいろな種類がありま す。Part.1に書いた通り,ローランドのSC-88Pro,ヤマハのMU128,そしてコルグのNX5R（写真14）あたりがメジャーなところです。ソフトシンセと同じく,どれを選ぶかは好みの問題なのですが,外付けの音源は値段も高く,選ぶ基準が欲しい人が多いでしょう。筆者の独断と偏見ですが,マニュアルがわかりやすくて音をいじりやすく,既存のMIDIデータが多いのがSC-88Pro,マニュアルは少しわかり辛いですが,操作がしやすく,最近MIDIデータが増えてきているのがMU128かなり「通好み」の仕様ですが,使いこなすとおもしろそうなのがNX5Rです。

繰り返しになりますが，外付けの音源は，実際に楽器屋などで音を聴き込んでから買うことをおすすめします。何はともあれ，音の好みが最優先ですからね。



《写真14》GS，XG両方のデータ再生が可能なコルグ「NX5R」

外付けの音源には，ローランドの「ミュージ郎」シリーズや，ヤマハの「HELLO! MUSIC!」シリーズなど，音源とソフト一式をセットにしたパッケージもあり，これらを購入するのも手段の一つです。財布の中身と相談して決めてください。

スピーカー

これもなくてはならない機器ですね。パソコンやディスプレイなどに内蔵されているので，それで聴くことも可能なのですが，やはりいい音で鳴らすためには外部のスピーカーが必要になってきます。

アンプ内蔵のコンパクトなスピーカーがDTM用に発売されていますので，省スペースでシステムを組むことができます（写真15）。

音質的には，バランスがよく，音が割れずクリアに出るものがいいでしょう。逆に，低音や高音が過剰に出ている粗悪なものもあったりして，当然そのようなものは向いていません。

この辺はやはり店頭で音質をチェックし，慎重に選んで決めましょう。

もし，複数の音源を使う人は，ミキサーなども必要になってきます。この場合コンパクトなモデルでも構わないのですが，音源を揃えていきたいと考えている人は，チャンネル数が多めのモデルを選んでおいた方がいいでしょう。



《写真15》DTM用の小型スピーカーが各社から発売されている

ケーブル

ソフトシンセだけを使ってMIDIデータを扱う以外，必ず必要になります。これがないとパソコンと音源を使うことは不可能！　絶対必需品なのです。

まずはMIDIケーブルです。これは音源とキーボード，または音源と音源，インターフェースから音源などを接続する

場合に必要になります。長さ的には，多少長めのものが，引き回しなどの融通が利いて望ましいですね。

次はシールド類（オーディオ・ケーブル）です。これは音源から外部のスピーカーやミキサーなどに出力させるときに必要になります。

シールド選びのポイントは，長過ぎないようにすることです。長過ぎると，途中でノイズを拾いやすくなり，音質のよしあしに関わるので，MIDIケーブル同様に，多少余裕があるくらいの長さにしましょう。

最後に，シールドの端子は接続する機器によって異なるため，いくつかの変換ジャックを用意しておけば，とりあえずは大丈夫でしょう。

Part3. 実践編

さあ，いよいよ次からは実際にシーケンス・ソフトとソフトシンセを使って，パソコンからMIDIデータを鳴らしてみましょう。

基本的にソフトシンセとスタンダードMIDIファイル（以下SMF）があれば，曲を聴くことができるのですが，せっかくですのでシーケンス・ソフトを使ってデータを走らせて（再生して）みましょう。もし，音源とSMFだけで聴きたい場合は，SMFを直接ソフトシンセのアイコンにドラッグしてやればOK，それだけで聴くことができます。

たとえば，「Ortina」で作ったデータは基本的に他のシーケンス・ソフトで動かすことができないのですが，保存形式をSMFにしてやることで，他のシーケンス・ソフトでも聴くことが可能となります。まさに，スタンダードですね。

音を鳴らそう！（Macintosh編）

今回使用するソフトは「Ortina Liteweight 2.0」です。これにはローランドのソフトシンセ「VSC-88」も付属していますので，これからDTMをやっていきたいと考えている人にはぴったりのソフトではないでしょうか？

その他にバンドルされているソフトは，OpcodeのOMSや，MIDIフレーズデータなどがあります。

OMSとは，シーケンス・ソフトが音源やその他のMIDI機器をコントロールするために必要なソフトのことです。

「Ortina」による打ち込み方法

打ち込み方法は，リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングが用意されています。また，リアルタイム・レコーディングによるパンチイン／パンチアウト機能が装備されており，上級者向けのソフトにも匹敵するレコーディング能力を備えています。

パンチイン／パンチアウトとは，ソング（曲）の途中からレコーディングを開始／終了させて，選択したトラックにデータを書き込むことを指します。

たとえば5小節目から9小節の間のデータだけを書き換えることができ，その他の小節に影響を与えることなく打ち込めるという，リアルタイム・レコーディングには必要不可欠な機能となっています。

基本的に，ソフトシンセを使った打ち込みの場合，ステップ入力（一つ一つ音符を入力すること）になります。キーボードを使用すればなんとかリアルタイム入力（手で弾いてそのまま記録すること）も可能ですが，鍵盤を弾いてから音源が鳴るまで約一秒のタイムラグが出てしまい，リアルタイム入力には向きません。外部音源を使う場合を除いて，やはりステップ入力がメインとなるでしょう。

何はともあれこれだけのシステムでもりっぱに作曲ができるのです。実を言うと，筆者もメインとなるのはステップ入力ですが，それでもデータをあーだこーだといじくりまわし，生に負けない曲作りを目指しているのです。

みなさんも頑張って，素晴らしい曲を作っていきましょう。

テストの使用環境
Power Macintosh G3 DT233
Ortina Liteweight 2.0

インストール法

まず，CD-ROMドライブにCD-ROMを入れると，「オルティナ」というフォルダが出てくるはずです。そのフォルダを開いたらまず，「Opcode OMS 2.3.3J」を簡易セットアップにし，保存先をハードディスクに設定してインストールを開始します（画面6）。

終了したら再起動し（画面7），もう一度「Opcode OMS 2.3.3J」を今度はカスタムインストールにして，「OMS IAC Driver」にチェックを入れてから再度インストールします（画面8）。

「OMS IAC Driver」は，OMSでソフトシンセを認識させるためのドライバです。当然ながらこの「OMS IAC Driver」をインストールしないとソフトシンセが鳴りませんので注意しましょう。

次は「Ortina」本体です。これはハードディスクに直接ドラッグ・アンド・ドロップでコピーします。

要するに，「Ortina」本体をマウスでクリックしたまま，そのままハードディスクの上まで持っていき，クリックボタンを放せばコピーが始まります。インストールはだいたい一分くらいで終了するはずです。

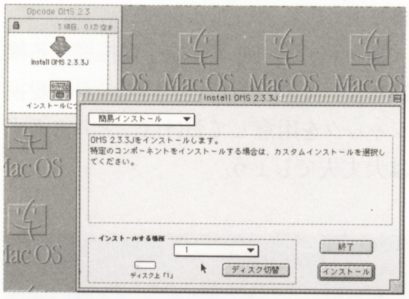
最後に「VSC-88」のインストールです。まず，「VSC-88」のフォルダをダブルクリックした後，ほとんどの人がそうだと思いますが，日本語版でインストールしましょう。そして保存先をハードディスクにして保存をすればインストールの終了となります。

以上でインストールが終了したはずです。念のためハードディスクの中を見てみましょう。

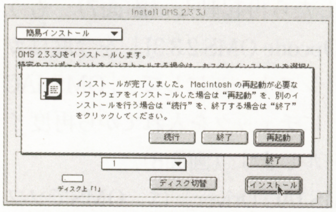
「Opcode」，「オルティナLiteweight 2.0」，「VSC-88 for Mac」の三つのフォルダがあれば大丈夫です。

やはり，OMSのインストールが，慣れない方には多少たいへんかも知れませんね，二回目にインストールするときに「OMS IAC Driver」にチェックを入れる，このことを気を付けてインストールすれば大丈夫です。

ここまで来れば，音が鳴るのはもうすぐです。がんばれー。



《画面6》OMSを簡易セットアップする



《画面7》セットアップ後，マシンを再起動する



《画面8》カスタムインストールで「OMC IAC Driver」にチェックを入れる

セットアップまできました

さー，次はいよいよセットアップ法です。OMSを介してのセットアップは慣れた人でも大変なものです。なぜなら，かなり細かいところまできちんと設定できてないと，シーケンス・ソフトとソフトシンセが同期してくれないからです。というわけで，陥りやすいトラブルなどを含めて説明して行きたいと思います。

一番初めはOMSから

一番初めに，OMSからセットアップしましょう。ここから始めませんと，何もできないのですよ，ほんと。ですがこのOMSをセットアップするのが最大の難所でもあり，逆に言ってしまえば，このセットアップさえうまくできれば鬼に金棒，勝ったも同然。気合いを入れて頑張っていきましょう。

まず，とりあえずソフトシンセだけを鳴らすと仮定したセットアップを試みます。

まずは書類のコピーから

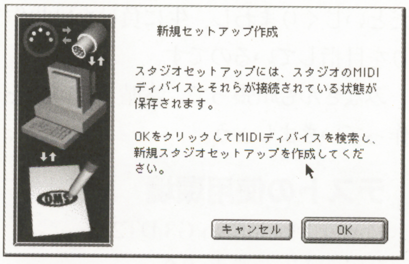
「オルティナCD」の中にある「オルティナ・ユーティリティー」フォルダを開きます。今度は「OMS Factory Names」フォルダがあるはずです。その中にある「Roland_VSC-88」書類をハードディスク内にあるシステムフォルダの中の「OMS Folder」内，「Factory Names」の中にドラッグ・アンド・ドロップでコピーします。完了しましたら次のステップに行きます。

もう一度「オルティナCD」を開き，今度は「OMSセットアップ実例集」を開きます。その中にある「VSC-88 for Mac」内に「VSC-88」書類があるはずです。その書類をハードディスク内の「Opcode」フォルダの中にまたまたドラッグ・アンド・ドロップでコピーしてあげます。ひとまず書類の移動はこれでおしまいです。できましたでしょうか？ やはり少々ややこしいですね。では次のステップへゴー。

OMSの設定

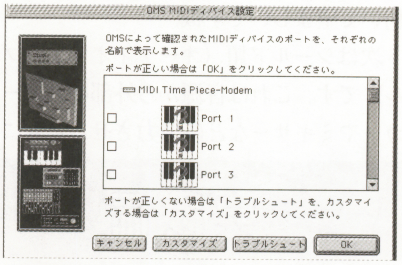
いよいよ本格的な設定に移ります。「まだなのかよー」と嘆きのアナタ！ すみません（平謝り）。でももうすぐです。さーそれでは装い新たに行ってみよー。

まずは「Opcode」フォルダ内の「OMSアプリケーション」を開いてみましょう。すると「OMSセットアップ」があるはずですので，ダブルクリックして開いてみましょう（**画面9**）。



《画面9》インストールが終わったらOMSのセットアップ

そうしたら，出てくる文は無視して結構ですので，まず「OK」，「検索」，「OK」と押して，次にスタジオセットアップ・ウィンドウが出てきます。そのウィンドウ内の「OMS IAC Driverドライバ」をダブルクリックしましょう。そうしたらダイアログが開くはずです。一番上の欄に「VSC-88」と記入してやりましょう（**画面10**）。



《画面10》セットアップ・ウィンドウに「VSC-88」と入力

完了したらOKを押し保存をします。当然ながら保存を忘れると最初から設定のやり直しになってしまうので気をつけよう。名前は忘れにくいイカした名前がいいぞ。

ふー，これでやっとOMSの設定の完成です。みなさんはできましたか？ おおっと，ここで一つ注意事項があります。スタジオセットアップ・ウィンドウ上に「OMS IAC Driver」が出ず，？マークが出ちゃった人いませんか？ そんな人にメッセージ。あなたは「OMS IAC Driver」をインストールし忘れましたね。でも大丈夫，心配御無用。前述したインストール法に沿って「OMS IAC Driver」をインストールしてみましょう。再起動も忘れちゃいかんぞ！

音源とシーケンス・ソフトの設定法

いよいよ音源の設定です。作業数自体は少ないですが気をつけて設定しましょう。ハードディスク内の「VSC-88 for Mac」を開き，VSC-88をダブルクリックで起動させます。次にタイトルバー上にある「MIDI」をクリックし，「ドライバ設定」を開きます。「OMSを使用するに」チェックを入れればVSC-88の設定は終わりです（**画面11**）。

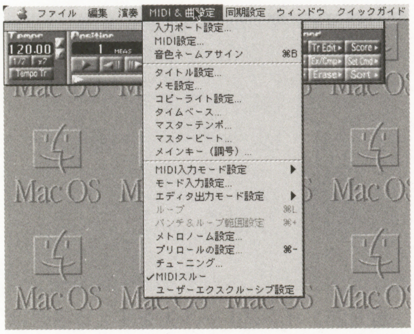


《画面11》「VSC-88」の設定を「OMSを使用する」ようにする

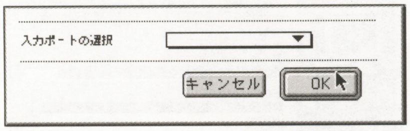
そして最後のオルティナの設定に入ります。まずこれも，ハードディスク内にある「オルティナ Liteweight2.0」をクリ

ックして開き，中にある「Ortina Liteweight 2.0J」をダブルクリックしてアプリケーションを起動させます。

タイトルバー上にある「MIDI＆曲設定」を開き（**画面12**），「入力ポート設定」を開きます（**画面13**）。入力設定で「VSC-88」を選択します。これで「Ortina」の設定の完了です。



《画面12》タイトルバーの「MIDI＆曲設定」を開く



《画面13》続いて，「入力ポート設定」を開く

はー，やっと全てのセットアップが完了しましたねー。長かったですか？　最初はかなり苦労すると思いますが，このはじめの一歩はあなたにとって意味のあることにきっとなるはずです。

おおっと，綺麗にまとめるところでした。まだMIDIデータを聴いてませんでしたね。失礼しました。

では，ラストステップ，MIDIデータを鳴らしてみよう。

聴いてみようぜ！

ではさっそくいってみますか！　と，その前に一つ注意することを。起動する順番ですが，最初に「VSC-88」を開いてから次に「Ortina Liteweight 2.0J」を開きます。そうしないと「Ortina」がVSC-88を認識してくれません。このことを頭に置き進みましょう。

まず初めに「Ortina」を開いたら，タイトルバー上にある「ファイル」を開き，「開く」を選択します。「オルティナCD」を選んで「デモソング」を選び，好きな曲を開いてみましょう。

あとはオルティナのプレイボタンをクリックしてやれば聴けるはずです。いろいろな曲を聴いてみましょう。聴こえなかった君！　ボリュームはあがっているかい？　スピーカーはちゃんとつないでいるかな？　簡単なミスで聴こえなかったら悔しい思いをするので，その辺を気をつけてチェックしてみよう。

音を鳴らそう！（Windows編）

Windows編では，ヤマハのソフトシンセ「S-YXG50」と，インターネットのシーケンス・ソフト「Singer Song Writer Lite」をセットアップしてみます。「Singer Song Writer Lite」にはローランドの「VSC-88」，「VSC-55」，ヤマハの「S-YXG50」，「S-YG20」の，4種類のソフトシンセがバンドルされていますので，どれを使ってもいいでしょう。但し，Windows98では，「VSC-55」，「S-YG20」は使えないので注意してください。

「Singer Song Writer Lite」による打ち込み方法

「Singer Song Writer Lite」は，実際にキーボードを弾いて入力するリアルタイム入力，音を一つ一つ打ち込んでいくステップ入力，MONOモードに対応したギターシンセによるMIDIギター入力があります。

リアルタイム入力はループレコーディング（曲をループさせておいて何度もレコーディングしなおすこと）が可能です。

鍵盤が苦手な人は，マウスやパソコンのキーボードを使って入力するステップ入力を利用するといいでしょう。また，外部MIDI機器（キーボードなど）からステップ入力を行うことも可能です。

Macintosh編と同様，ソフトシンセを使うセットアップ方法を解説していきます。

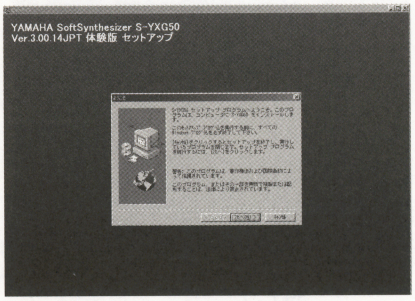
テストの使用環境

自作AT互換機（AMD K6-2 300MHz）
Singer Song Writer Lite　体験版
VSC-88　体験版
S-YXG50　体験版

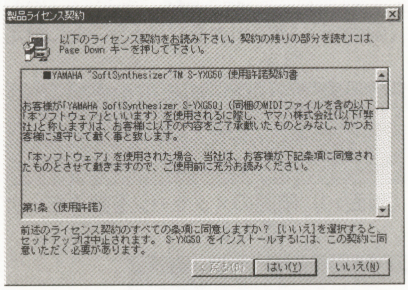
まずはソフトシンセをインストール

まず最初に注意事項です。「Singer Song Writer Lite」の体験版は，ローランドの「VSC-88」以外は使えなくなっています。インストール方法はほぼ同じですので，以下の手順をなぞって「VSC-88」をインストールしてください。

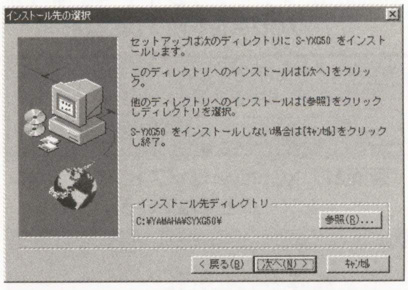
今回は，ヤマハの「S-YXG50」をインストールしてみます。セットアップ・プログラムをダブルクリックで起動し（**画面14**），「次へ(N)」をクリック，製品ライセンス契約（**画面15**）をよく読んでから「はい(Y)」をクリックします。すると，インストール先を指定するように出る（**画面16**）ので，そのままでよければ「次へ(N)」をクリックし，インストール先を変えたい場合は「参照(R)...」をクリックして指定します。通常はそのままでいいでしょう。



《画面14》「S-YXG50」のセットアッププログラムを起動する



《画面15》ライセンス契約を読んでから次へ進もう

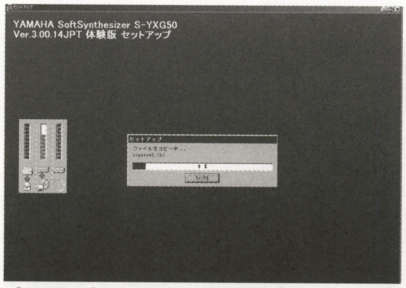


《画面16》インストール先を変える場合はここで指定する

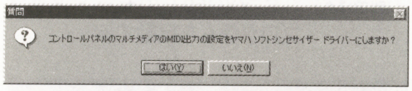
ハードディスクに「S-YXG50」のファイルコピーが始まり（**画面17**），終わると**画面18**のように聞かれます。これには「はい(Y)」と答えてください。次の「MIDI出力を……」（**画面19**）にも「は

い(Y)」と答えます。次の「MIDIファイルをXGplayerで……」（**画面20**）は，スタンダードMIDIファイルをダブルクリックしたとき，Windows標準のメディアプレイヤーではなく，「S-YXG50」の「XGplayer」（**画面21**）で聴くようにするかの設定です。これはお好みで答えてください。そうすると，システムを再起動するように出る（**画面22**）ので，「はい，直ちに……」を選び「OK」を押して，Windowsを再起動させます。

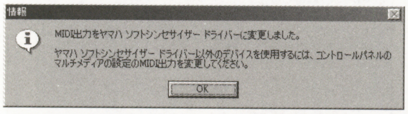
無事Windowsが起動しましたか？これでソフトシンセのセットアップは終了です。



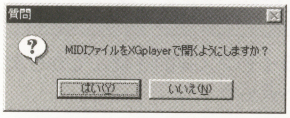
《**画面17**》ファイルのコピー中。ちょっと待とう



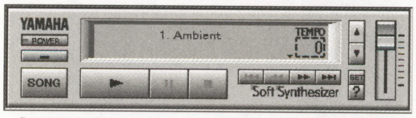
《**画面18**》MIDI出力をソフトシンセに設定する



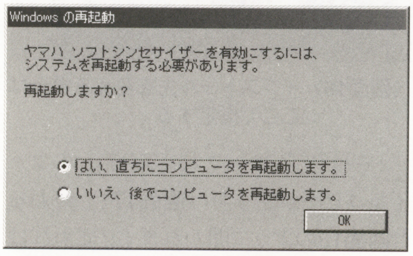
《**画面19**》確認のメッセージを読んだら次に進もう



《**画面20**》メディアプレイヤーを使うかXGplayerを使うかの選択



《**画面21**》XGplayerはソフトシンセのコンソールを兼ねている



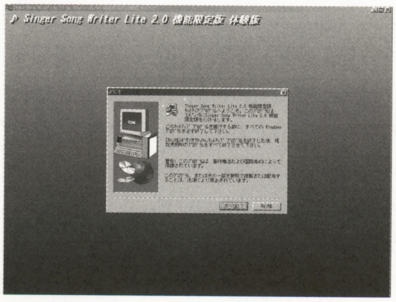
《**画面22**》Windowsを再起動するとソフトシンセが使えるようになる

「Singer Song Writer Lite」をインストール

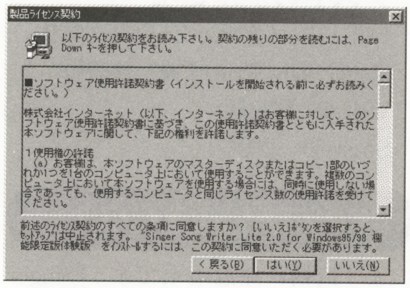
ソフトシンセのセットアップが終わったら，次はシーケンス・ソフトのインストールを行います。「Singer Song Writer Lite」のセットアップ・プログラムをダブルクリックで起動し（**画面23**），「次へ(N)」をクリック，製品ライセンス契約（**画面24**）をよく読んでから「はい(Y)」をクリックします。インストール先の指定（**画面25**）は，そのままでよければ「はい(Y)」を，変える場合は「参照(R)...」をクリックして指定します。すると，今度は「プログラム フォルダの選択」と出ます（**画面26**）。これは，Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンを押して，さらに「プログラム(P)」を押したときに出てくるフォルダの名前を決めるところです。通常はそのままでいいでしょう。よければ「はい(Y)」で先に進み，名前を変えたければ「プログラム フォルダ(P):」と表示されている下の入力部分に入力します。

「作成するショートカットの選択」（**画面27**）は，通常は両方チェックされた状態で「次へ(N)」でいいでしょう。

「ファイル コピーの確認」で，今まで選んできた項目の確認ができます（**画面28**）。これでよければ「次へ(N)」を



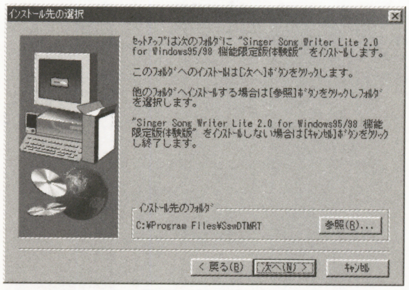
《**画面23**》「Singer Song Writer Lite」のセットアッププログラムを起動する



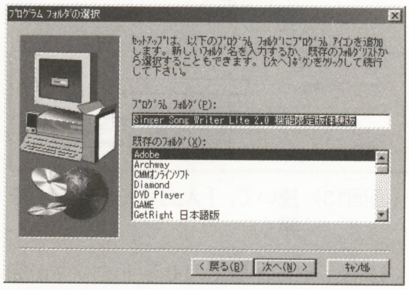
《**画面24**》これもライセンス契約をよく読んでから進む

押すとファイルのコピーが始まります（**画面29**）。項目を選択しなおしたい場合は，「戻る(B)」で戻って入力をやり直してください。

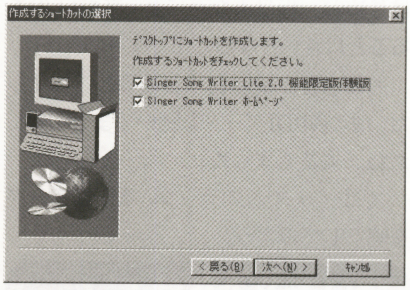
ファイルのコピーが終わると，マニュアルの補足情報を読むかどうか聞かれます（**画面30**）。これには目を通しておきましょう（後で読むこともできます）。



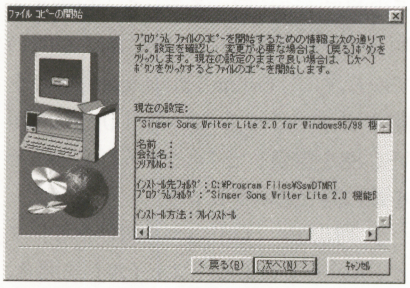
《**画面25**》インストール先を変える場合はここで指定する



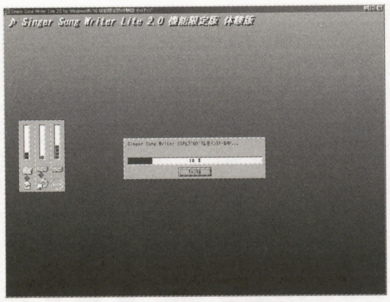
《**画面26**》プログラムフォルダの設定を変える場合はここで指定する



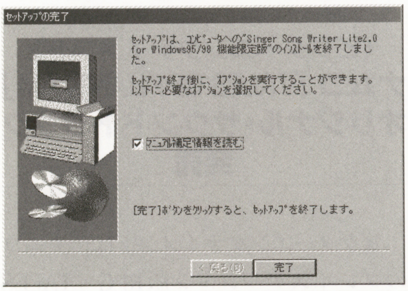
《**画面27**》作成するショートカットを選んで次へ進む



《**画面28**》今まで設定した項目の確認ができる



《画面29》ファイルのコピー中。セットアップ手順はほとんど同じ



《画面30》マニュアルの補足情報は目を通しておこう

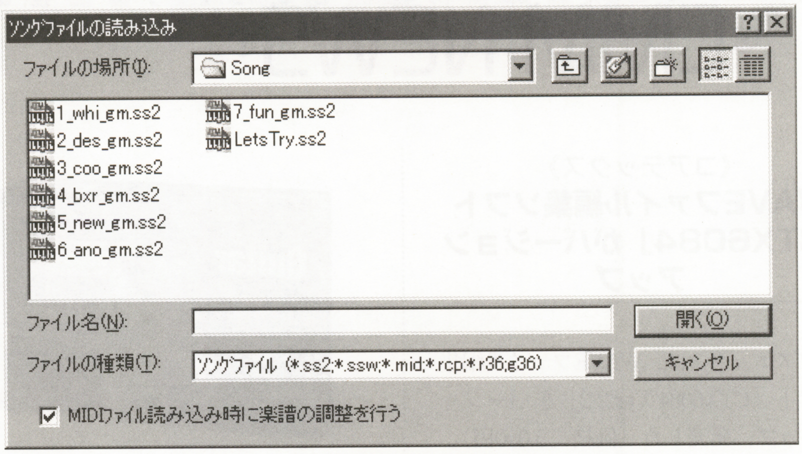
サンプルを聴こう！

さて，音を聴いてみましょう。「Singer Song Writer Lite」を起動し，「ファイル(F)」→「読み込み(O)」で，サンプルを選ぶ画面が出ます（**画面31**）。好きなファイルを選んでロードし，プレイパネルの右向きの三角ボタンを押すと，演奏が始まります。

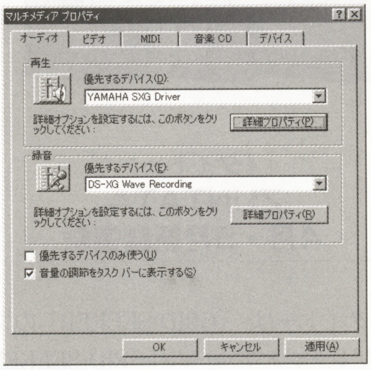
音は鳴りましたか？　鳴らない場合は，次の点をチェックしてみましょう。

・「マルチメディアのプロパティ」で，「オーディオ」（**画面32**）と「MIDI」（**画面33**）が「YAMAHA SXG Driver」になっているか確認する。「マルチメディアのプロパティ」は，「マイ コンピュータ」→「コントロールパネル」→「マルチメディア」の順に開くと出てきます。

・**画面34**のように出た場合は，先にも書きましたが，「Singer Song Writer Lite」の体験版は「VSC-88」しか使えませんので，「S-YXG50」をアンインストール（「コントロールパネル」→「アプリケーションの追加と削除」）し，「VSC-88」をインストールし直してください。複数のソフトシンセをいっしょにインストールしてあると，システムが不安定になる場合があるので，必ずアンインストールしてください。



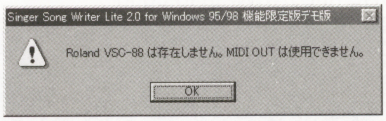
《画面31》サンプル曲をロードして聴いてみよう！



《画面32》オーディオの項目が「YAMAHA SXG Driver」になっているかチェック



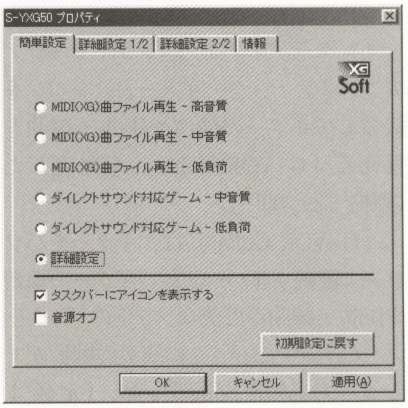
《画面33》MIDIの項目もオーディオと同様にチェックしよう



《画面34》「Singer Song Writer Lite」の体験版は「VSC-88」しか使うことができない

ここまでで，ソフトシンセを使ったDTMの楽しみ方の，入り口をくぐったことになります。ソフトシンセの利点は，外付けの音源を買うより安く，手軽にDTMができることですが，逆に，それなりのCPUパワーがないといけません。MacintoshならPowerPC，WindowsならMMX Pentiumくらいを搭載していないと厳しいですが，音質や同時発音数を下げればそれ以下の環境でも利用することができます。

音質や同時発音数は，ソフトシンセの設定を開くと変えることができます（**画面35**）。手持ちのパソコンがちょっとパワー不足と感じた人はぜひ試してみてください。



《画面35》パソコンのパワーに合わせて音質や同時発音数を設定しよう

次回から，いよいよDTMを楽しむためのコーナーがスタートします。MIDIデータを作るだけでなく，音を楽しむ企画をいろいろと考えていますので，どうぞご期待ください。

《コアテックス》
WAVEファイル編集ソフト「CTX6084」がバージョンアップ

コアテックスは，WAVEファイル編集ソフト「CTX6084 Ver.2.2」をバージョンアップ，発売した（価格：5,000円）。

「CTX6084」はWindows95/98/NT4.0で動作するWAVEファイル編集ソフトで，32bitネィティブコードによる高速編集作業が可能。メモリに入りきらないようなWAVEファイルもテンポラリ・ファイルを作成して編集作業を行うことにより，巨大なWAVEファイルを編集することができる。

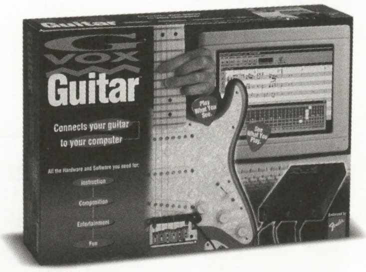
■問い合わせ先
（株）コアテックス
TEL 0426-46-4149
FAX 0426-56-2724
URL http://www.cortexcorp.com/

《インターリンク》
ギターと接続するDTMツール G-VOX Guitar

インターリンクは，エレクトリック／アコースティック・ギターとパソコンを接続してギターの練習や作曲・編曲を行える「G-VOX Guitar」を発売した（価格：29,800円）。

「G-VOX Guitar」は，ギターをパソコンに接続するハードと，ギターの練習や作曲・編曲が可能なソフトのパッケージ。パソコンをバックに演奏の練習ができる「G-VOX Song Book」（定価：5,800円）もあわせて発売した。

■問い合わせ先
インターリンク（株）
TEL 03-3424-8110
FAX 03-3424-9100
URL http://www.interlink.co.jp/





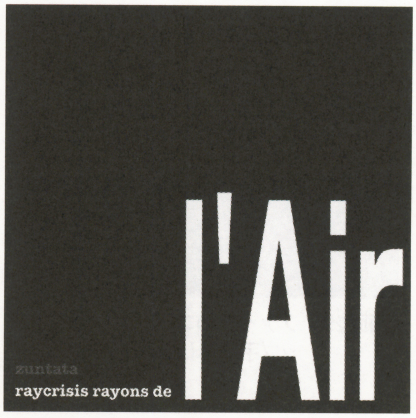
《タイトー》
ZUNTATA 4月・5月新譜情報

タイトーは，「GRID SEEKER」のフルアレンジ・アルバム「GRID SEEKER -The Dictator of Justice-」を4月21日に発売した（価格：税込2,550円）。「GRID SEEKER」のBGMはファンの間で人気が高く，昨年夏のLIVEで演奏された「Grid Seeker」の大反響を受けての，生ギター中心のハードロック系アレンジ。

また，「RAYCRISIS」のアレンジ・アルバム「RAYCRISIS rayons de l'Air」を5月21日に発売する（価格：税込2,550円）。ボーカルアレンジを含むテクノ系のアレンジ・アルバム。

■問い合わせ先
（株）タイトー　ZUNTATA RECORDS
URL http://www.taito.co.jp/



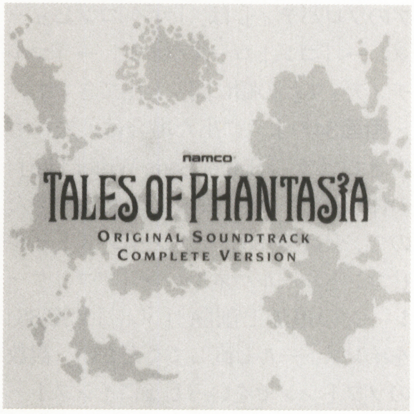


《ビクターエンタテイメント》
ナムコ「TALES OF PHANTASIA」オリジナル・サウンドトラック発売

ビクターエンタテイメントは，ナムコのプレイステーション版RPG「TALES OF PHANTASIA」のオリジナル・サウンドトラックを5月21日に発売する（価格：税込3,225円）。

プレイステーション版の同ゲームのほぼ全曲を2枚組CDに収録し，ボーナストラックとして「FIGHTING OF SPIRIT」のアレンジバージョンと，アーチェ（CV:かないみか）が歌う「Happy Happy!」を収録。オリジナルバージョンはMIDIデータから音源を出力し直してのレコーディング。

■問い合わせ先
ビクターエンタテインメント（株）
アニメーション制作部　宣伝グループ
TEL 03-5412-2918
URL：http://www.victor.co.jp/studio/m-serve/index.html





音系オンリー即売会「M3-99春」開催！

去る4月18日（日），音系オンリー即売会「M3-99春」が浅草橋・東京文具共和会館で開催された。「M3」（http://mmm.panic.or.jp/）とはオリジナル，コラージュ，ドラマ，劇など，「音で作られた作品」による即売会で，インディーズ音楽とはまた違った層の音楽制作者の集う場所である。

第3回目を迎えた「M3」の準備会の方々に，今後の活動についてなどを伺った。

3回目を迎えた「M3」

ー今回で「M3」も3回目ですが，今まで続けてきてお気づきになった点などお聞かせください。

準備会　参加サークルに関しては，3回とも参加しているというリピーターが多いです。また，ほとんどのサークルがホームページを持ち，E-Mailによる連絡が取れます。カタログのサークルカットもデータで送ってもらって，印刷所にもMOでデータ入稿しました。

コミケなどの即売会は，申込書も手書きで，それを郵送するという手段が多いですが，「M3」の場合はデジタル化されていて，参加者もそれに対する認識度・スキルが高いです。第1回，第2回は1～2回，いわゆる「顔合わせ」を行って話し合いを行ったのですが，今回はML（メーリングリスト）のみで打ち合わせしました。名古屋に事務局があり，編集は横浜で行っているのですが，距離を感じないで事務を行うことができました。



▲各ブースともディスプレイなど工夫した配置をしている



▲ほとんどのブースで試聴できるようにしているのが特徴

また，お客さんが各サークルで試聴して買うために，滞在時間が長いです。第1回では開催時間が短いという意見があり，会場の都合もありますが，今回は5時間開催します。サークルは音楽専門で，お客さんは聴くつもりでいるので，売る方も試聴してもらいやすいし，お客さんが聴いてくれるのがうれしいと言われますね。

「M3」立ち上げ時はいわゆるコミケ系といいますか，同人誌即売会に出展する／買いに行くような人が多かったのですが，第2回，第3回と，それ以外の，これまで参加したことのないような人々が参加してくれています。

同人音楽の底上げを目指す

ー今後の展開などについてお聞かせください。

準備会　10月くらいに，前夜祭といいますか，同好の志が集まって「お泊まりの」イベントをやりたいと思っています。SF系のイベントの，コンベンションのような感じですね。その他にも，音楽や音作品を作る上での技術研究会みたいなことも行っていきたいです。作品を売る場所を提供するとともに，活動を通じて，「同人音楽」というジャンルの底上げ・レベルの向上を目指していきたいと思っています。

インディーズで活動している人たちは，ライブをやって，ライブ会場でCDを販売する，ライブで枚数をはくというケースがほとんどで，そうでなければ，いわゆるインディーズ流通，専門の流通に流しているのがほとんどです。それらの人たちが，即売会という販売形態を知りつつあると思います。お客さんに試聴してもらって，その場でコミニュケーションが取れる，手渡しによる流通ですよね。

ーどうもありがとうございました。



▲「M3」のホームページ
（http://mmm.panic.or.jp/）

CMM試聴室



毎月みなさんの曲を紹介するコーナーです。16ページをご覧の上，どしどしご応募ください。ここで紹介しているデータは，CMMのホームページ（http://www.basicmagazine.net/cmm/）と，CMM Vol.107（7月発行予定）の付属CD-ROMに収録されています。曲への意見，アドバイスなども大歓迎します。

GRAND SEA RETURN

……自作

投稿者：BAKURETSU SOFTさん（16歳）

制作音源

NS5R，ENSONIQサウンドカード

メロディ中心の曲です

かなり以前に作った曲です。確か，アスキーの「音楽ツクール95」で制作した記憶があります。

今見ると恥ずかしいばかりなのですが，データだけを「音楽ツクール95」で制作し，それから「レコンポーザ」で加工して，今の状態に何とか持っていきました。個人的には，メロディは単調ですが，気に入っている作品のひとつで，おとなしい雰囲気の曲です。

ストリングス，ビオラが中心となった，音をあまり加工していない，メロディ中心の曲なので，ぜひ聴いてください。

編集部から

アンサンブル仕立てのゆったりとした曲です。クラシックというよりは，J-POPSのバラード風でしょうか。旋律が組み合わさって，何か明るいものを予感させるような響きが素敵でいいですね。ハープのアクセントが非常に効果的に決まっています。終わり方は，フェードアウトでもいいのですが，リタルダントで静かに終わらせてもいいかも知れません。

場面が切り替わるところで無音の部分がありますが，それがちょっと長い印象がありました。「あれ？」と思ったところへ次の旋律が始まるので，たとえば微妙にストリングスのリリース（余韻）を残す場所などがあるといいと思います。

お手紙にある通り，MIDIチャンネル14のハープだけ音色を変えれば，ほとんどのDTM音源で聴くことができます。

Electric Snow

……自作

投稿者：岡澤崇さん（19歳）

制作音源

MU100

電子の雪をイメージして作りました

雪の降った夜にこの曲の素ができたこと，アレンジをしていくうちに電子的な感じの曲になったので，このようなタイトルになりました。結構安直な理由なのですが，もしも電子が目に見えて，それが雪のように降るとしたらどんなイメージになるのだろうか，ということを常に頭の中に置いていました。また，最近，標準鍵盤の入力用MIDIキーボードを買ったのですが，これが大変使いやすく，ピアノのパートなどはリアルタイム入力でやってみました。アイデアはたくさんあるのですが……。

それにしても，僕にとっては一曲仕上げるのは大変苦しい作業です。曲の素みたいなものは，結構簡単に，しかもたくさんできるのですが，そればかりがハードディスクの中にたまっていきます。このままではいけないと思い，自分に渇を入れて曲を仕上げました。

データについてですが，ドラムキットをいくつか使っているので，パート11と12は機種によって全く違った風に再生されると思います。ですので，できればMU100以上の機種で聴いてください。

編集部から

よく響くドラムとベルの対旋律が印象的な曲です。音の響きがとてもきれいですね。メロディも聴きやすく，最後まで飽きずに聴くことができます。曲の構成もしっかりしています。

曲自体に関しては，ここまで作り込めるのでしたら，アイデアをどんどん出して，どんどん作るのがいいと思います。細かいフレーズなど，かなりストックがあるのではないでしょうか？

気になりましたのは，パートごとのバランスです。特に，対旋律群の音量が，メロディに比べて大きいです。逆に，リアルタイム入力されたというピアノが目立たないのが残念ですね。

また，かなり左右に大きくパンを降っていますが，中央・奥に配置された音が少ないので，横には広いけど奥行きがないように聴こえてしまいます。

細かいことですが，どこか記憶の片隅にでも置いて作ってみてください。

果てしない旅

………自作

投稿者：新井真樹さん（24歳）

制作音源
SC-88

オーケストラ調が得意だと思っています

オーケストラ調に作ってみました。自分としては，この様なオーケストラ曲が一番得意だと思っているのですが。GS音源用に作っているので，他の音源だとうまく再生できないかもしれません。

曲は前半と中間部では曲調が変わります。イメージとしては，前半部は果てしなく続く荒野，赤い砂ぼこりが舞うような風が吹き抜けていく。その中を，ただひたすら前に進み続けていく，というものです。中間部は，大きな河を船で進む。今までとは違って海のように広く，目的地の騎士が見えたときの感動というイメージでまとめてみました。何だかどこかのロールプレイング・ゲームにあるようなシチュエーションですね。こんな風景が伝わってくれたら幸いです。

編集部から

アンサンブル曲です。流れるようなストリングスのメロディを始め，全体的に軽快な曲に仕上がっています。フレージングやバランスはうまくまとまっていますね。盛り上がる部分も作ってあります。

データ的にはよくできていますが，曲がどこか，よそよそしい感じがします。お手紙にあるような情景が，伝わってくるのではなく，そこにただあるだけ，という印象です。

曲の構成やフレーズそれぞれはいいのですが，つながりが機械的というか，暖かみが乏しいです。

たとえば，ピッコロ（楽器はフルートになっていますが）のトレモロ奏法ですが，実際に吹く場合は，どうしても間隔がまばらになるはずです。

オーケストラをシミュレートするための表情付けではなく，いかに聴く人を表現したい世界に引き込めるかを考えた表情付けを工夫してみてください。

SEQUENCE DREAM

………自作

投稿者：M.SuGaさん（20歳）

制作音源
SC-88

気分転換にどうぞ

ピアノの音が綺麗です。全体的にさわやか&可愛くて気に入っています。5分以上ありますが，聴きやすいのでそれほど長くは感じないと思います。

たまには気分転換にこういう曲もいいですよ。

編集部から

トランス＋ドラムンベースに，ちょっとミニマル要素を足したような曲です。お手紙にある通り，ピアノの響きがきれいですね。曲を通して鳴っているpadの音色変化など，音勝負的な曲です。

ドラムの打ち方は，場所によってはもう少し細かくてもいいと思います。また，SC-88の909 Snareは悲しいほど音圧がないので，連打させるときにはそれなりに強弱をつけた方がいいでしょう。場面が変わるまでがちょっと長いかな，とも思いますが，これは好みの問題でしょうか。

文明開化～新しい時代の幕開け～

………自作

投稿者：D.Anakura with Ana's Bandさん（19歳）

制作音源
SC-88Pro

明治時代をイメージして作りました

この曲は，文明開化，明治時代をイメージして作りました。この時代は大きく生活が変わり，市民にとって順応するのが非常に大変だったと思われます。そんな苦しみ，希望，近代という時代を表現してみました。

なるべく古めの音色を使用し，シンセ音などは極力使用しないようにしました。中でも一番強調したかったのはギターです。ギターが私にとって最も表現が難しいのですが，今回あえてチャレンジしました。

音楽の自由さが大切だと思っています。自分の表現したいことをそのまま真っ白の五線譜のキャンバスに描いていく，そんな型をなくした曲作りを目指しています。和と洋，この二つがこの曲でいう音色だと思います。

編集部から

スローテンポですが，非常にメリハリのきいた曲です。語弊があるかもしれませんが，NHKがよく使いそうな，というか，和楽器を用いた今風の音楽という感じでしょうか。中間で大きく雰囲気が変わりますが，うまく曲をつないでいけています。楽器では，尺八のアクセントがかっこいいですね。

苦労されたというギターですが，ギターをどう弾くかを想像してください。弦をピックで上から下にはじいた後，そこから上に戻すという動作も入るはずです。もちろん，全てのフレーズがそうというわけではありませんが，表現したいフレーズのある曲をよく聴くことをおすすめします。

音色では，何度かこのコーナーで書いていることですが，こういうイメージの曲ではBrightnessは使わない方がいいと思います。シンセの中でも，最も現実らしくない響きを持つ，クセのある音ですので，曲の雰囲気が音色に（悪い意味で）持っていかれないようにした方がいいでしょう。



3月1日から31日までに投稿していただいた方は，以下の皆さんです（順不同）。どうもありがとうございました。データはチェック中ですので，次号以降の試聴室の対象となります。

神奈川県茅ヶ崎市・野村さやかさん，福岡県福岡市・Red Birdさん，京都府八幡市・船越久雄さん，大阪府枚方市・BAKURETSU SOFTさん，神奈川県藤沢市・永田洋一さん，福井県福井市・浜田雅則さん，東京都町田市・山下孝之さん，東京都小金井市・加藤高大さん，兵庫県明石市・中井一郎さん，岐阜県安八郡・西山拓哉さん，宮城県仙台市・森慎太郎さん，山口県山口市・沙流斗さん，大阪府大阪市・羽尾健さん，埼玉県浦和市・大西孝之さん，愛知県安城市・NAOKIさん，兵庫県神戸市・堀江範夫さん，徳島県徳島市・藤本剛さん，静岡県掛川市・望月智仁さん，福島県相馬郡・荒芳樹さん，神奈川県横浜市・袴田哲兵さん

CMM リーダーズフォーラム 縮小版

B eOSおもしろかったです。最近OSでは「Linux」も話題になっていますが，LinuxでDTMはできるのでしょうか？

（愛知県名古屋市　安藤慎也さん）

編集部から

Linuxのコンソール・アプリケーションとしては，GORRY氏作の「SPICE」を使えば，MMLからスタンダードMIDIファイルを作成することができます。また，X-Window上で動作するシーケンス・ソフトもいくつかあるようです。今後，記事で扱っていきたいと思います。

M IDIで作られた曲を聴いていていつも思うのは，ギター系の音のボロさです（もしかしたらストリングス系はすべて？）。特にオーバードライブのかかったギターは笑ってしまうくらいへボい!!　この辺の解決法があるのかを取り上げて欲しい。

（東京都練馬区　内田　純さん）

編集部から

ギターは打ち込みでは泣かされどころですよね。やはり，うまい人のデータをのぞいて，どうやっているかを勉強するのがいちばんです。また，ギターの奏法についても調べてみるといいですよ。究極の選択は「ギタリストを雇う」ですが……。

Y AMAHAさんのMIDIデータをS-YXG100で聞いているのですが，AUDIOデータの様に再生されません。S-YXG100の性能の問題でしょうか。できれば調べて頂きたいです。

（滋賀県野洲郡　伊藤智哉さん）

編集部から

ソフトシンセは音質や発音数を上げるほどマシンパワーを使います。S-YXG100の設定をみて，音質・発音数いったん下げて，正常に（音飛びなどなく）再生されるようだったら少しずつそれらを上げていくといいでしょう。

■お便りをお待ちしています！

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社 コンピュータ・ミュージックマガジン編集部

おたのしみプレゼント

CMM編集部では，皆さんの意見を参考に，今後よりよい誌面作りを行っていきます。マイコンBASICマガジン綴じ込みはがき，もしくは官製はがきに，本誌に対するご意見・ご要望をお書きの上，応募してください。抽選で次のプレゼントを差し上げます。

あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　コンピュータ・ミュージックマガジン編集部　プレゼント6月号係

1.インターネット提供
Singer Song Writer Lite 1.20 for Macintosh　1名

2.インターネット提供
Singer Song Writer Lite 2.0 for Windows95/98　1名

3.カモンミュージック提供
Ortina Liteweight 2.0　1名

4.カモンミュージック提供
レコンポーザ/98 Light　1名

CMM4月情報号プレゼント当選者

1★　JV-1010（ローランド提供）：奈良県奈良市　飯田政利さん

2★　ドラゴンクエストグッズ各種（ソニーレコード提供）：千葉県四街道市　相川　望さん他1名

3★　CD「DTMスーパークラシックス」（FMIDICLA提供）：長野県上高井郡　山田潤一さん他2名

4★　MIDIデータ集「MOZ@RT1999」（FMIDICLA提供）：富山県中新川郡　前田栄一さん他2名

皆さんの投稿データをお待ちしています！

自作曲，コピー曲，アレンジ曲，自作ソフトなど音楽関連全般

投稿の注意

投稿は，自分で入力した作品で，未発表のものに限らせていただきます。市販のMIDIデータ曲集や，パソコン通信ネット，インターネットホームページにアップされているものを改造しただけのデータはお断りいたします。ただし，パソコン通信，インターネットホームページについては，投稿者本人が公開しているものはOKです。

掲載されたデータに対しては，規定の原稿料をお支払いいたします（掲載誌発売後1ヶ月程度かかります）。

あて先・問い合わせ先

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社　コンピュータ・ミュージックマガジン編集部「CMM試聴室」係

TEL 03-3445-6111

CMMホームページ上，もしくはE-Mailによる投稿も受け付けています。詳しくはCMMホームページ（http://www.basicmagazine.net/cmm/）をご覧ください。

投稿の内容

以下の3点を封筒に入れ，編集部まで送ってください。

1.曲データの入ったメディア

MIDIデータはフロッピー・ディスク，オーディオ・データはCD-R，MD，DAT，カセットテープなどでお送りください。曲名と氏名を書いたラベルを貼付してください（CD-Rはケースの紙に記載のこと）。Macintoshユーザーの方は，極力MS-DOSフォーマットで投稿してください。

2.原稿

以下の項目をお書きください。

①住所（郵便番号も忘れずに！）
②氏名（必ずふりがなをつけてください。ペンネームの方は本名も忘れずに）
③年齢
④職業（または学校名・学科）
⑤電話番号
⑥曲名（コピー曲は作曲者名をわかる範囲で記入してください）
⑦制作音源，使用ソフト，パソコンの機種名
⑧再生時の注意
⑨データ作成時に工夫したことなど（200字～400字程度）

3.応募カード（マイコンBASICマガジン綴じ込みのもの）

コピーしたもの，同一フォーマットで書かれたもので構いませんので，必ず同封してください。

その他の注意とお願い

採用・不採用に関わらず，お送りいただいたフロッピーや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーを取っておいてください。

MIDIデータは，できるだけ，スタンダードMIDIファイルに変換したものもお付けください。スタンダードMIDIファイルでないものは，ホームページ，ムックCD-ROMに収録の際，編集部にて変換させていただきますのでご了承ください。

※本誌もしくはホームページ掲載のデータ・プログラムを使用したこと，または使用できなかったことによるいかなる損失についても免責とさせていただきます。あらかじめご了承の上，ご本人の判断でご使用ください。

次号予告

特集：ケータイの着メロ作成（前編）
打ち込み講座，CMM試聴室 etc...

YAMAHA

i meets music!

iMacが、楽器になる。





iMacだけで手軽に音楽が始められるソフトウェア音源!

●S-YXG50 V3.0はパソコンだけでMIDI音源を実現できるソフトウェア音源。クラシックやジャズ、最新ヒット曲など多彩なMIDIデータ集をiMacだけで演奏し、CD感覚でリスニングOKです。メロディパートをマイナスワンして演奏をバックに楽器練習やカラオケを楽しんだり、パートごとの音量やエフェクトを調節してミキシングすることも。音楽をプラスすればiMacの世界がもっと広がります。●音色数は676音色＋21ドラムを内蔵。ヤマハXGフォーマットに対応し、豊かな表現力を実現。また大ホールの臨場感も自在な3ブロックエフェクト、最大128音同時発音など単体音源並みの高性能も魅力です。

SoftSynthesizer
S-YXG50 V3.0

●品番：SYXG53H

メーカー希望小売価格 ￥6,800（税抜） NEW

ハイブリッド版 Macintosh＋Windows

※「SoftSynthesizer／ソフトシンセサイザー」はヤマハ株式会社の商標です。

NV21 新たな価値に挑戦します。

●カタログご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、商品名を明記の上、〒430-8651浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社LC-YX係までご請求ください。

ヤマハ株式会社

CD-ROMプレゼントキャンペーン実施中！6月30日まで

●iMacを使ったS-YXG50 V3.0のデモンストレーションを全国の有名パソコンショップで展開中！アップルとヤマハが提案する提案する新しくて気軽なDTMの楽しみ方を、この機会にぜひ体験してください。なお、期間中にキャンペーン実施店でS-YXG50 V3.0をご購入の方に、坂本龍一の生演奏MIDIデータなどを収録したスペシャルCD-ROMをプレゼントいたします。●キャンペーン実施店につきましてはヤマハホームページでご確認ください。

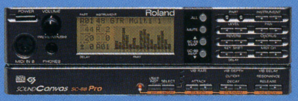
http://www.yamaha.co.jp/product/decbx/



DTM-88PRW2
DTM-88PRA2

¥79,800（税別）

堂々の1,117音色、64インサーション・エフェクトを内蔵。圧倒的スペックを誇る定番のGS音源SC-88Pro搭載のハイエンド・モデル。



DTM-88PKW2
DTM-88PKA2

¥95,000（税別）

手にしたその日から鍵盤入力が楽しめる鍵盤付き音源SK-88Proをパッケージしたキーボード・モデル。



DTM-88PSW2
DTM-88PSA2

¥59,800（税別）

SC-88Proの高性能をスマートに凝縮した音源SC-88ST Proを採用。高コスト・パフォーマンスを実現したベーシック・モデル。



ミュージ郎 88Pro



ハイクオリティ音源と多彩なソフトをワン・パッケージ！ ローランドの『ミュージ郎88Pro』シリーズがプライスを一新してリフレッシュ！ DTMユーザー信頼の「GSフォーマット音源」がより親しみやすくなりました。しかもWindows版はソフトウェア一新でいっそうフレッシュ！ DTMを楽しむなら、はじめから最高の機能を備えた『ミュージ郎88Pro』で。

ローランド・ネットワーク・サービス　ホームページURL http://www.rolandcorp.com/japan/

インターネットで上記のホームページにアクセスすると、DTMユーザーにおトクな情報の入手や、カラオケ・データのダウンロード（有料）ができるサービスです。ダウンロードしたカラオケ・データを演奏する専用ソフト「通信ジューク4」または「通信ジューク カラオケ」は、背景画像のフルスクリーン表示や歌詞ガイド機能を搭載。本格的な通信カラオケがご家庭でお楽しみいただけます。

ローランド FAX情報サービス

受付番号：03（3251）1434（終日受付）

製品関連情報やミュージック・スクール関連情報が、いち早くキャッチできます。お手近のFAXからメニュー・リストをお取り寄せください。
※発信音の後にメニュー番号00と#を押してください。

ローランド株式会社 ●資料のご請求は住所、氏名、年齢、職業をご明記の上、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 ローランド（株）「マイコンBASICマガジン ミュージ郎88Pro」係まで。　**ホームページ** http://www.rolandcorp.com/japan/


1999年10月1日発行
マイコンBASICマガジン9月号別冊付録　コンピュータ・ミュージックマガジン
マイコンBASICマガジン10月号別冊付録　コンピュータ・ミュージックマガジン
マイコンBASICマガジン1月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン4月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン11月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン9月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン3月号別冊付録：DOS/V製作
電波新聞社